

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan tugas akhir yang dikerjakan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Indonesia kaya akan budayanya, dari beberapa provinsi yang tersebar di Indonesia, tiap-tiap provinsi memiliki kebudayaan yang berbeda-beda. Kebudayaan Indonesia banyak meliputi berbagai macam hal, diantaranya meliputi kesenian, permainan tradisional, bahasa, pakaian adat(suku), dan lain-lain. Indonesia memiliki keberagaman budaya, hal inilah yang menjadi kebanggaan Indonesia sebagai negara berkembang yaitu mempunyai keberagaman kebudayaan. Kebudayaan-kebudayaan inilah yang dapat dilestarikan dan dipertahankan oleh seluruh masyarakat Indonesia karena dengan cara melestarikan budaya Indonesia, berarti tidak melupakan sejarah. Salah satu keberagaman kebudayaan Indonesia yang menjadi warisan sejarah adalah permainan tradisional. Permainan-permainan tradisional yang dimiliki Indonesia berbeda-beda, relatif pada di mana letaknya daerahnya.[ADI15]

Permainan tradisional saat ini tidak lagi dikenal dikalangan anak-anak, terutama mereka yang tinggal di perkotaan. Selain karena gengsi, keterbatasan tempat bermain di daerah perkotaan merupakan sebab bergesernya permainan tradisional. Sekarang anak-anak lebih mengenal permainan dalam komputer ataupun *video games* dari pada permainan tradisional seperti jajangkungan, katepel, gatrik, dan lain-lain.

Masyarakat khususnya anak-anak dapat mengunjungi museum untuk menambah wawasan tentang permainan tradisional. Di Bandung Jawa Barat terdapat museum yang dapat dikunjungi yaitu Museum Sri Baduga. Museum tersebut merupakan salah satu tempat wisata bersejarah yang berada di kota Bandung yang juga memiliki nilai pendidikan, yang letaknya di jalan BKR No.185 Bandung. Museum ini memiliki banyak koleksi peninggalan kebudayaan yang mempunyai nilai sejarah dan pendidikan yang tinggi yang tersebar di kawasan Jawa Barat, salah satu koleksi yang ada di Museum Sri Baduga yaitu koleksi permainan tradisional. Berdasarkan hasil observasi ke Museum Sri Baduga, penulis mendapatkan informasi yaitu mengenai informasi tentang permainan tradisional yang terdapat di Museum Sri Baduga masih kurang dalam penyampain informasinya, karena yang dipublikasikannya hanya nama jenis permainannya saja, tidak adanya informasi mengenai cara membuat dan cara bermain mengenai permainan tradisional.

Teknologi pada zaman sekarang ini semakin berkembang khususnya dibidang multimedia. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar, suara, video, dan animasi yang telah dikemas dalam *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.[MUN12]

Dengan multimedia dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran tentang budaya khususnya mengenalkan permainan tradaisional yang menarik dan interaktif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada, yaitu bagaimana merancang aplikasi multimedia interaktif untuk memberikan informasi mengenai jenis permainan tradisional.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari pembangunan aplikasi multimedia interaktif adalah :

1. Mengenalkan jenis permainan tradisional di Jawa Barat melalui multimedia interaktif.
2. Mengembangkan aplikasi multimedia interaktif sebagai media informasi mengenai jenis permainan tradisional di museum .

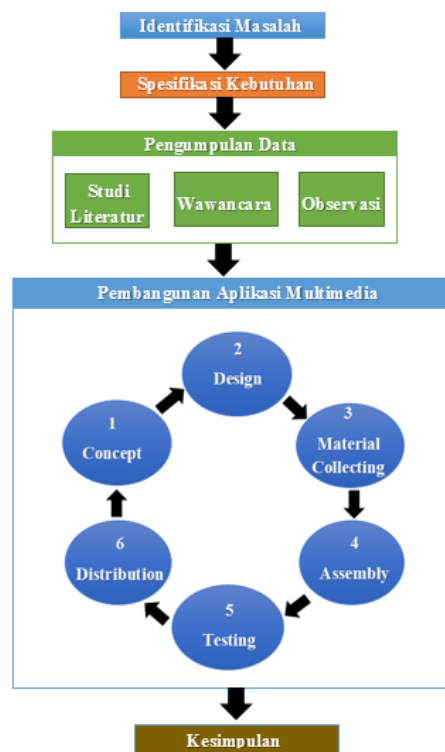
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Lingkup dari tugas akhir dalam pembangunan aplikasi multimedia interaktif diantaranya:

1. Permainan yang diinformasikan hanya tentang permainan tradisional Jawa Barat.
2. Permainan yang diinformasikan tidak semuanya, hanya sebagian besar permainan tradisional.

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Dalam pengerjaan tugas akhir aplikasi multimedia interaktif digunakan metodologi. Metodologi tugas akhir dapat dilihat pada Gambar 1.1 Struktur Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir.



Gambar 1. 1 Struktur Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

1.5.1 Pengumpulan Data

Langkah-langkah dalam pengumpulan data yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mempelajari teori-teori yang berkaitan dengan topik tugas akhir.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada narasumber Museum Sri Baduga Bandung.

3. Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pengambilan data saat penelitian berlangsung di Museum Sri Baduga Bandung.

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metodologi pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh Luther (1994) menurut Luther, metode pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. [Sutopo, 2003 : 32].

Berikut penjelasan dari setiap tahapan MDLC(*Multimedia Development life Cycle*):

1. *Concept*

Tahap *Concept* (konsep) yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Output dari tahap *concept* biasanya dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek.

2. *Design*

Tahap *Design* (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, dan kebutuhan material untuk proyek. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap *design*.

3. *Material collecting*

Tahap *Material collecting* (pengumpulan bahan) dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti clipart image, animasi, audio, berikut pembuatan gambar grafik, foto, audio, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari sumber-sumber library, bahan yang sudah ada pada pihak lain, atau pembuatan khusus yang dilakukan dari pihak luar.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan / penyusunan aplikasi) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard, flowchart view, struktur navigasi, atau diagram objek yang berasal dari tahap *design*.

5. *Testing*

Pada tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Pertama-tama dilakukan testing secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan.

6. *Distribution*

Tahap *distribution* (distribusi) juga merupakan tahap dimana evaluasi terhadap suatu produk multimedia dilakukan. Dengan dilakukannya evaluasi, akan dapat dikembangkan dengan sistem yang lebih baik di kemudian hari.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir, dan sistematika penulisan.

Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini berisi mengenai pemahaman-pemahaman penulis yang diperoleh dari hasil kajian dan tinjauan buku-buku referensi yang berhubungan dengan tema tugas akhir.

Bab 3 Skema Penelitian

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai alur penelitian, peta analisis, analisis manfaat tugas akhir, objek dan kerangka pemikiran teoritis, dan optional, objek penelitian.

Bab 4 Concept dan Design

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai *concept* dan *design* yang meliputi pengumpulan kebutuhan, pengguna, fungsionalitas.

Bab 5 Implementasi dan Pengujian

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai *material collecting*, *assembly*, pengujian, dan *distribution*.

Bab 6 Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh dari tugas akhir yang telah dikerjakan.